Column　シリコンバレー就職事情　第20回(最終回)

空きが目立つオフィス

東原朋成

シリコンバレーでは，いまだにオフィスの空きスペースがかなり多い状況にあります．筆者は，フリーウェイ101(シリコンバレーを縦断するメインの高速道路)を使って通勤しており，道路沿いのオフィスのようすを毎日目にしています．かつてAT&T@Home社の本社があったビルは，この3年ほどずっと空き家のままです．また，筆者の住む町にはWeb検索会社のInktomi社の入居が予定されて建設されたすごく大きなオフィス・スペースがありますが，これも直前になって契約がキャンセル(罰金は100億円を下らない)されたため，今でも空き家のままです．

オフィス・スペースが不足していた時期には，長期(3年～5年)の賃貸契約を結ぶことが普通でした．しかし，こういった空き家に移りたい会社はあっても，契約をキャンセルする際の違約事項(罰金)があるために，できないでいるケースも多いと聞いています．

現在の空きスペースが，これから埋まっていくのかどうかは定かではありません．最近ではバイオ・テクノロジー，ナノ・テクノロジーなどの新しい産業，およびこれらの産業の融合(バイオとソフトウェアなど)が起こっています．バイオの分野でもシリコンバレーは全米屈指の産業地区の一つです．豊富な大学施設や研究所(NASAなど)がそろっているシリコンバレーは，これからも“ハイテク”のメッカであり続けることだろうと思います．

最近，日本の大学でもシリコンバレーにオフィスを構えるところが増えてきたようです．また，シリコンバレーに住む日本人プロフェッショナルを応援する組織もできつつあります(例えばhttp://www.jtpa.org/を参照)．日本人ハイテク・プロフェッショナルの数(いわゆる駐在員ではなく)が増えてきているというのは，筆者を始めとするシリコンバレー在住の日本人にとって心強いものです．

＊　　＊　　＊

本コラムも，今回で20回を迎えました．2年あまりの期間にわたり，シリコンバレーにおける就職や就業の状況を紹介してきたことになります．日本の実情とあまり違わない点もあれば，ずいぶんと違った点があると思われたこともあるかもしれません．シリコンバレー(米国)の実情とはいっても，筆者の周りのごく限られた空間でしたが，参考にしていただけたのなら幸いです．

さて，次回(1回休みをいただき3月号の予定)からは「キャリア・デベロップメント」をテーマにしたコラムをお届けします．「インタービュー模擬体験」は継続しますので，今回の問題の解答例は，新しいコラムの中で紹介します．

インタビュー模擬体験

前回の解答 (2004年12月号，pp.136-137)

問題1

設計工程においてプロジェクトのクリティカル・パスとなる部分(スケジュール遅延)について説明してください．

プロジェクト・マネージャには，プロジェクトを予算内で，かつスケジュールどおりに遂行することが求められます．しかし，実際には初期の見積もり(プラン)どおりにプロジェクトが進行することは非常にまれです．伝聞なので詳細は定かではありませんが，シリコンバレーの大橋の一つであるSan Mateo Bridgeの拡張工事は予算内で，かつ初期に立てられたスケジュールどおりに完了したといいます．筆者や周囲は，こんな大きなプロジェクトであってもやればできるものなんだなと感心したものです．

プロジェクト遂行にあたっていちばん重要とされるのは，プロジェクト・メンバの選定です．「人数より能力(チームワークも能力の一つ)」と，どのプロジェクト・マネージャも言っています．新たに人を雇うのであれば，能力のあるエンジニアを雇える力量がプロジェクト・マネージャに求められます．実際にはシリコンバレーにおける「人脈(ネットワーク)」があるかどうかでだいたい決まってしまうようですが….

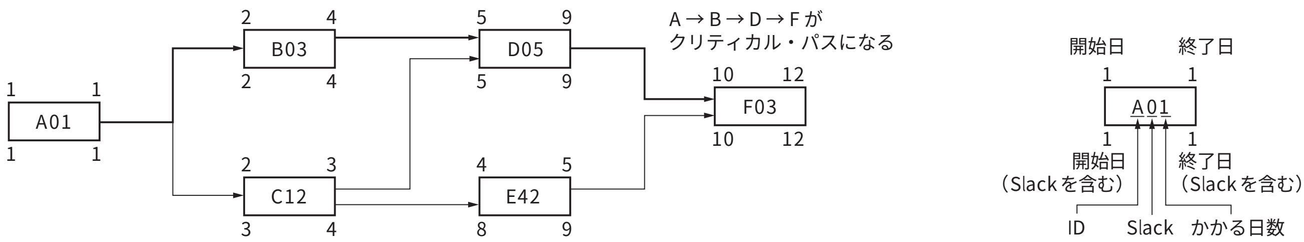


図1　前回の問題1の解答例
Slackとは作業の進行が遅れてもよいマージンのこと．例えばこの図ではCは2日で終了する計画だが，プロジェクト全体を見た場合，BとDとの関係から1日分のSlack（マージン）が取れることになる．

プロジェクト・マネージメントについては，どのように学べばよいのでしょうか？　シリコンバレーの大学の多くには，プロジェクト・マネージメントのコースがあります．なかにはインターネットを使うコースもあります．修了するには8コースほど履修しなくてはなりません．また，「ハイテクMBA」といったハイテク産業に特化したMBAコースや，エンジニアリング・マネージメントの修士課程もあります．こういったコースではプロジェクトのクリティカル・パスの問題はかならず出てきます．

プロジェクトのスケジュールを立てるとき，まずプロジェクトをフェーズごとに区切り，またそれをさらに細分化し，いわゆるユニット・タスクに切り分けていきます．タスクは並行して実施できるもの，前のタスクが終了しないと始められないものなどに区別されます．それぞれのタスクにどのエンジニアを当てるか，それらはどれだけの日数で終了できるかなどをプロジェクト・マネージャは検討します（これをWork Breakdown Structureと呼ぶ）．その結果，例えば**図1**に示すようなチャートができ上がります．ここで太線で示したパスがクリティカル・パス（もっとも時間がかかるパス）になるとします．プロジェクト・マネージャの関心がいちばん高いところともいえます．クリティカル・パスが一つとは限りませんし，プロジェクトの遂行によってパスが変わってくることもしばしば見受けられます．ある程度のマージンを見込んでスケジュールを立てようとしますが，昨今ではとにかく「どのようなプロジェクトでも6ヵ月以内」といった無謀な要求が上層部から降りてくることもよくあります．このような実現不可能なスケジュールを立てさせられるプロジェクト・マネージャは後を絶ちません．一つのプロジェクトを遂行した後，いわゆる「燃えつき症候群」でエンジニアに逆戻りしていくケースも数多く見られるといいます．これも経験豊かなプロジェクト・マネージャの不足が解消されない理由の一つなのかもしれません．

今月の問題

問題1

企業の守秘義務に反しない範囲でかまいません．あなたがこれまでかかわったプロジェクトから一つを取り上げて，そのプロジェクトにおけるあなたの役割を説明してください．なお，プロジェクトは，いちばん最初にかかわったものではなく，できるだけ最近のものを選んでください．

今月も1問です．問題はシニア・レベルのポジションのエンジニアへのインタビューから取り上げました．

これは，シニア・レベルのエンジニアであれば，かならずといってよいほど問われる内容です．それはプロジェクトをリードする立場にあるからです．その立場から（最近）かかわったプロジェクトの概要（例えばASIC設計であれば簡単な仕様やブロック図で説明）や自分の担当，役割などを説明します．このインタビューだけで1時間ほどかかることがありますし，場合によっては5～6人のグループを前に説明することもあります．

このレベルのインタビューになると，技術的な質問はほとんどありません．エンジニアとのインタビューは「顔見せ」といった要素が大きくなり，実際のインタビューはマネージャ・レベル以上が相手ということになります．直接の上司になるマネージャとは数回インタビューすることもしばしばあります．双方が納得するまで話し合わなければならないことが多いためです．とくに，マネージャ側の経験が少ない場合はインタビューが重要になります．

とうはら・ともなり

おわびと訂正

●2004年12月号，pp.70-87の特集2「第1章 システム開発にUMLを適用するためのFAQ」の記事に誤りがありました．p.78の図A-1（テスト駆動開発の作業の流れ）において，**「内部構造を改善（refactoring）する」から「単体テストを実行する」に向かう矢印**が抜けていました．また，同コラムの筆者名（**小坂 優**）が抜けていました．おわびして，訂正いたします．

●2004年12月号，pp.106-114の一般記事「CAN-LINゲートウェイのソフトウェア・モジュールの実装」の記事に誤りがありました．p.109の図6（モジュール構成図）において，LINトランシーバにCANバスが，CANトランシーバにLINバスがつながっています．正しくは，**LINトランシーバにLINバスが，CANトランシーバにCANバスがつながります**．おわびして，訂正いたします．